



„Покори върха“ е игра, в която участниците използват стратегическото си мислене и уменията си за баланс. Разбира се, късметът винаги е от полза. Играта е подходяща за деца над 6 години и възрастни, като в нея могат да участват 2-4 играчи. Целта на участниците е да спечелят най-много точки от съставяне или добавяне към редове, използвайки игралните си фигури – цветните пулчета – върху „Щурата въртележка“.

**Комплектация:** 48 бр. цветни пулчета, 1 бр. основа, 1 бр. стойка, 1 бр. падащо игрално поле (въртележка), зарче.

**Цел на играта:** Събери най-много точки като запълваш редове или добавяш към купчинки докато внимаваш въртележката или някое от другите пулчета да не падне!

**Подготовка за играта:** Сглобете играта и я поставете на равна и твърда повърхност. (Виж лицето на кутията за улеснение.) Всеки играч избира цвят пулчета, с който да играе и взима всички от този цвят при себе си. Всеки от участниците хвърля зарчето и най-високият резултат започва първи, а след това играта продължава по посока на часовниковата стрелка. Избира се Водещ, който ще следи за спазването на правилата и ще записва точките.

Играчите предварително се уговарят колко да бъдат точките, с които се решава кой е победител.

**Начало на играта:** Играчите се редуват да хвърлят зарчето и да поставят своите игрални пулчета, по едно на ход, на въртележката. Цифрата на зара показва къде върху въртележката могат да поставят игрална фигура. Например, ако зарът показва цифрата 2, играчът може да постави игралната си фигура на една от четирите позиции на ниво 2 на въртележката. Ако зарът показва 1 – играчът може да постави игралната си фигура само в центъра на върха. Ако зарът показва цифрата 6 – играчът може да постави игралната си фигура, където и да е на игралното поле.

### Точки:

- Ако добавиш пулче, което завършва ред от 5 пулчета (независимо дали са само твои) – хоризонтално, вертикално или по диагонал – печелиш 3 точки + 1 точка за всяко твое пулче което е най-високо на купчинка на този ред (т.е.: няма поставени други пулчета върху него, а само под него);
- Ако добавиш пулче във вече завършен ред и то е най- високо на купчинка на този ред (т.е.: няма поставени други пулчета върху него, а само под него) – печелиш 1 точка;
- Ако добавиш пулче към купчинка от 3 или повече пулчета – печелиш точки, равни на броя твои пулчета в съответната купчинка.

Можете да отбелязвате много точки едновременно, например: Като поставите пулче, което завършва или добавя към повече от един ред; като поставите пулче върху купчинка от 3 или повече и то завършва или добавя ред. Пулчето, което изигравате и свързва различни редове или купчинка и ред, се брои за всеки ред и/или всяка купчинка.

**Преобръщането:** Когато играч събори едно или повече пулчета от купчинка или от въртележката, се брои за „преобръщане“, което означава, че рундът е приключил. Играчът, който е направил „преобръщането“ – губи 10 точки. В допълнение, ако играч е направил „преобръщане“ по време на своя ход докато поставя пулче на въртележката, участникът, който е бил на ход точно преди това – печели 3 бонус точки.

### Запомнете:

- Играчите нямат право да докосват нито въртележката, нито вече поставени на нея пулчета;
- Ако играч без да иска събори игралното поле, масата или направи „преобръщане“, без значение дали е негов ход – губи 10 точки;
- Ако играят двама играчи – всеки от тях си избира два цвята, с които да играе, но точките са отделни;
- Вариант за най-малките – правилата остават същите, но без точки. Играчите поставят своите пулчета спрямо цифрата на зара, който направи „преобръщане“ – излиза от играта.

**Край на играта:** Победител е играчът първи успял да достигне уговорения за победа брой точки. Рундът свършва, когато се случи „преобръщане“ или всички пулчета са изиграни. Ако не е имало „преобръщане“ по време на рунда – пулчетата се премахват от въртележката, играта и точкуването продължават. Дори и даден играч да е достигнал необходимия брой точки по време на рунда, играта не спира докато се изиграят всички пулчета или има „преобръщане“. Ако повече от един играч е успял да достигне уговорения за победа брой точки, играчът с по-висок резултат, е победител.

